## 测试分工规则

1. 每周最后一天会确定例行维护值班人员。统一分配或自行申请例行维护时测试的游戏功能板块。
2. 每周的例行维护值班人员，需在维护当天7:30之前到达研发中心办公区集中统一测试。
3. 按照分配的游戏功能板块快速、优先测试，测完后再听调度或主动测其它功能。
4. 在值班人员中分配小组长，。测试好后由小组长通知当天更新负责人，发送发布口令，运维发布。
5. 由当天值班小组长协助运维完成测试分工报告，提交更新负责人审核。
6. 更新负责人职责：
   1. 督促开发人员修复BUG。
   2. 监督整个测试过程和进度。
   3. 确认测试完成，发出发布口令。
   4. 审核打分结果。
7. 小组长职责：
   1. 确认人员是否到齐。
   2. 统筹整个测试过程和进度。
   3. 尽量督促迅速完成测试快速发布游戏。
   4. 为参与测试人员打分。

## 整体评估规则

1. 评估等级为优、良、及格、差。
2. 停服30分钟后完成发布为差。
3. 停服后30分钟内完成发布为及格。
4. 停服后25分钟内完成发布为良。
5. 停服后20分钟内完成发布为优。

## 个人评估规则

1. 评估等级为优、良、及格、差。
2. 10分钟以上完成测试或发布后有明显BUG为差。
3. 10分钟内完成测试发布后无明显BUG为及格。
4. 8分钟内完成测试发布后无明显BUG为良。
5. 5分钟内完成测试发布后无明显BUG为优。

## 惩罚规则

以下情况之一扣积分0.5-3，酌情调整。

1. 未在7:30之前到达研发中心区域。
2. 测试过程懈怠，拖慢发布进度。
3. 不按照分配的游戏功能板块优先测试，测其它内容或不听小组长调度。
4. 测试过程中未发现明显BUG在发布后由其他人发现。
5. 测试过程中未发现明显BUG导致大金额损失。

以下情况之一扣激励金2%-10%（酌情调整）。

1. 评分为差的次数较多
2. 多次懈怠，未及时完成测试。
3. 多次测试遗漏（有BUG但未测出）。

## 奖励规则

1. 整体表现为良好且个人表现为优。（加积分0.5-3，酌情调整。）
2. 测试过程中发现明显大额金钱损失BUG。（加积分1-5，酌情调整。）
3. 测试完负责的功能板块前提下，积极主动测试其它功能并发现明显BUG。（加积分0.5-2，酌情调整。）
4. 小组长积极组织、统筹。超速完成发布。·（额外加积分1-3，酌情调整。）
5. 连续多次表现为优。（加激励金2%-10%，酌情调整。）